

PROYECTOS STEAM CON FORMATO KIKS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CLAVE

Dr. José-Manuel Diego-Mantecón. Cantabria, Santander (España)

Dra. Teresa-F. Blanco. Cantabria, Santander (España)

Zaira Ortiz-Laso. Cantabria, Santander (España)

Dr. Zsolt Lavicza. Cantabria, Santander (España)

<https://doi.org/10.3916/C66-2021-03>

INTRODUCCIÓN

Competencias clave

la mayoría de los currículos europeos se ha hecho eco pero las iniciativas implementadas han trabajado como máximo tres de ellas.

Aprendizaje basado en proyectos STEM

posee las características propias del enfoque interdisciplinar pero se han limitado a algunas.

Integración de proyectos STEAM con formato KIKS

podría contribuir al desarrollo integrado de las competencias clave.

METODOLOGÍA

Estudio cualitativo
observaciones y entrevistas a estudiantes,
profesores y formadores KIKS

267 estudiantes de secundaria
distribuidos en 53 equipos, de 29 centros de
Finlandia, Inglaterra, Hungría y España

Diseño de proyectos
STEAM
bajo cinco
dimensiones



- 1) La integración de contenidos STEAM
- 2) La resolución de problemas en contexto
- 3) Los procesos de investigación
- 4) El diseño
- 5) El trabajo cooperativo

RESULTADOS

Competencia multilingüe y competencia en lectoescritura

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

Competencia digital

Competencia personal, social y de aprender a aprender y competencia emprendedora

Competencia ciudadana y competencia en conciencia y expresiones culturales

CONCLUSIONES



El aprendizaje por proyectos favoreció el desarrollo de la competencia matemática, en ciencia, tecnología e ingeniería, y el formato KIKS potenció las competencias en lectoescritura y multilingüe.



El resto de competencias se vieron estimuladas por la combinación de ambos enfoques.



El desarrollo de competencias se produjo como consecuencia de la participación prolongada de los sujetos en el programa (mínimo dos años).

Comunicar

www.revistacomunicar.com